Para 3 a 5 jogadores, acima de 10 anos
***Variantes de 2 jogador na página 13**

JOGUE SEM LER AS REGRAS

Baixe nosso App de Suporte

KOSMOS

Neste jogo de truques *majoritariamente* cooperativo, cada jogador assume o papel de um agente secreto. Porém, enquanto a maioria dos agentes é leal, um *agente duplo* está trabalhando contra o grupo, envolvendo-se em espionagem. Será que conseguem descobrir quem entre vocês é o *Infiltrado*? Complete suas missões de inteligência antes que o Infiltrado reúna informações demais.

ELEMENTOS DO JOGO

5 cartas jogáveis
(em 4 nipes com números de 1 a 13)

Você pode distinguir os quatro naipes usando os seguintes símbolos:

24 cartas de missão

4 cartas de missões perigosas

4 **AGENTES** | 1 **INFILTRADO** | 8 funções extra | 1 carta em branco

14 cartas de função

2 cartas de referência

1 Larry
(estande para jogo de 2° jogador)

14 tokens de inteligência

PREPARAÇÃO DE JOGOS

Quando já tiver jogado Inside Job algumas vezes, você pode começar a usar as cartas de funções speciais e missões perigosas. Veja mais detalhes sobre esses itens na página 8.

1. Conte o número de jogadores e coloque o cartão de resumo correspondente ao número de participantes virado para cima no centro da mesa, visível para todos.

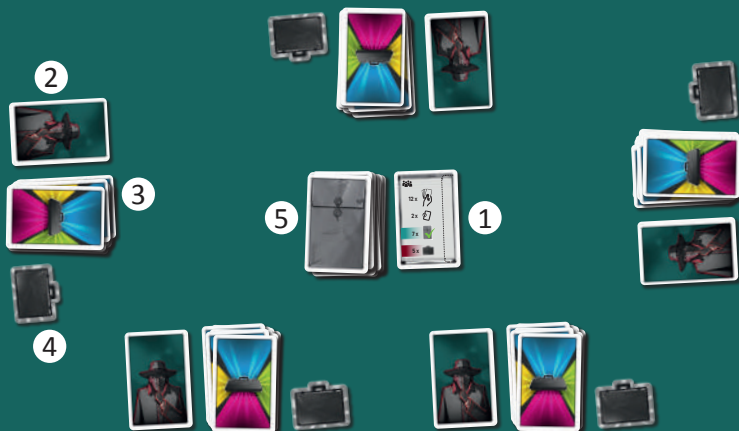
2. **Prepare as cartas de função:** Prepare as cartas de função: pegue a carta do INFILTRADO e o número necessário de cartas de AGENTE padrão para o número de jogadores, menos um. Coloque quaisquer cartas de função extras (AGENTES padrão e funções especiais) de volta na caixa. *Exemplo: em um jogo para quatro jogadores, você terá três AGENTES e um INFILTRADO. Embaralhe as cartas de função e coloque uma virada para baixo na frente de cada jogador. Você pode olhar sua própria carta de função a qualquer momento durante o jogo, mas nunca pode olhar a carta de função dos outros jogadores*

3. Embaralhe as 52 cartas de jogo e distribua-as, dependendo do número de jogadores, nas seguintes quantidades:

   3 jogadores: 13 cartas para cada
   4 jogadores: 12 cartas para cada
   5 jogadores: 10 cartas para cada

   Sem olhar, devolva as cartas de jogo extras na caixa.

4. Cada jogador agora pega uma **ficha de inteligência** e a coloca na sua frente, onde fique claramente visível. Separe as fichas de inteligência restantes como um estoque.

5. Retire as quatro cartas de missão perigosa do monte de cartas de missão. Embaralhe as 24 cartas de missão restantes e coloque-as viradas para baixo no centro da mesa.

OBJETIVO DO JOGO

Seu objetivo depende do seu papel - você estará jogando ou como parte da equipe de **AGENTES** ou como o **INFILTRADO**.

- Os **AGENTES** vencem o jogo imediatamente quando completarem um certo número de missões, que varia de acordo com o número total de jogadores:

  3 jogadores: 9 missões
  4 jogadores: 7 missões
  5 jogadores: 6 missões

- O **INFILTRADO** vence o jogo imediatamente quando coletar um número específico de fichas de inteligência, de acordo com o número total de jogadores:

  3 jogadores: 6 fichas de inteligência
  4 jogadores: 5 fichas de inteligência
  5 jogadores: 4 fichas de inteligência

- Se, após a última rodada, nenhum time tiver vencido, os jogadores votam em quem acreditam ser o **INFILTRADO**. Os **AGENTES** vencem o jogo se identificarem corretamente o **INFILTRADO** (o jogador com mais votos).

REGRAS BÁSICAS

Rodadas e Seguindo o Naipe

Você está jogando um jogo de rodadas (trick-taking). Cada rodada consiste em jogadores jogando uma carta em turno. O jogador inicial define o naipe principal ao colocar uma carta aberta no centro da mesa. Os demais jogadores (em sentido horário) devem "seguir o naipe" — jogar uma carta do mesmo naipe, se possível. Se não tiverem cartas do naipe principal, podem jogar qualquer carta. Ao final, a carta mais alta do naipe principal vence a rodada.

ATENÇÃO: O **INFILTRADO** não segue essas regras e pode jogar qualquer carta.

Cartas de Trunfo

Cada rodada tem **um naipe de trunfo** definido pela carta de missão - cartas deste naipe valem mais que as demais. Se apenas uma carta de trunfo for jogada, ela vence automaticamente. Se várias cartas de trunfo forem jogadas, vence a de número mais alto.

JOGABILIDADE

O jogo consiste em várias rodadas, cada uma seguindo o mesmo fluxo:

Antes da rodada:
O jogador inicial escolhe uma entre duas missões. Na primeira rodada, o jogador inicial é a pessoa imediatamente à esquerda de quem distribuiu as cartas. Nas rodadas seguintes, o vencedor da rodada anterior se torna o jogador inicial.

O jogador inicial pega as duas primeiras cartas do monte de missões e as olha em segredo, sem mostrá-las aos outros jogadores. Em seguida, seleciona uma das duas cartas como missão ativa para aquela rodada e a coloca virada para cima na mesa, visível a todos. A missão não selecionada é devolvida à caixa do jogo, virada para baixo.

Cada carta de missão contém duas informações importantes e independentes:

- No centro, a carta de missão indica quais cartas devem ser jogadas para completar a missão.
- Na parte inferior, mostra a cor e símbolo de um naipe - este será o naipe de trunfo da rodada. Como uma nova missão é selecionada a cada rodada, o trunfo muda sempre.

Após escolher a missão, o jogador inicial abre a rodada jogando a primeira carta (definindo assim o naipe principal).

Observação: O jogador inicial pode jogar qualquer naipe (não precisa ser o trunfo).

Depois da rodada:

O vencedor da rodada pega uma ficha de inteligência.

O vencedor da rodada pega uma ficha de inteligência do suprimento e coloca as cartas da última rodada viradas para baixo na caixa. O vencedor se torna o jogador inicial para a próxima rodada. Se você estiver jogando com a regra "Apostar fichas" (veja página 7), o vencedor da rodada também pega todas as fichas de inteligência apostadas nas cartas dessa rodada.

MUITO IMPORTANTE: O vencedor da rodada sempre recebe uma ficha de inteligência, independentemente de ter completado ou não a missão.

A missão foi concluída?

O jogador inicial verifica se a missão para este truque foi ou não concluída.

Se a missão tiver sido concluída, coloque a carta de missão à direita da carta de visão geral. Se a missão não tiver sido concluída, coloque a carta de missão de volta na caixa.

Alguma equipe venceu?

Antes de prosseguir para a próxima rodada, verifique se algum lado cumpriu sua condição de vitória antecipada:

Se missões suficientes tiverem sido coletadas, os **AGENTES** vencem e o jogo termina. Se o **INFILTRADO** tiver coletado fichas de inteligência suficientes, ele revela seu papel. O jogo termina e o **INFILTRADO** vence. (As condições de vitória dependem do número total de jogadores e podem ser encontradas na página 3 ou nas cartas de visão geral.) Se ambos os lados cumprirem as condições de vitória no mesmo turno, o **INFILTRADO** vence.

***Exemplo**: Monica venceu o último truque e agora é a jogadora inicial. Depois de olhar para as duas cartas de missão do topo do monte, ela escolhe uma para colocar de volta na caixa, virada para baixo. Ela revela a outra carta de missão e lê em voz alta: "Use apenas os números de 7 a 13."*

Primeiro jogador

Monica Johnny

Heidi Chris

Para que a missão seja concluída, apenas cartas com os números 7, 8, 9, 10, 11, 12 ou 13 podem ser jogadas na rodada.

*O naipe de trunfo para esta rodada é amarelo. **Monica** joga o **8 rosa**. **Johnny** deve seguir o naipe e joga o **10 rosa**. **Chris** não tem cartas rosas, mas possui cartas amarelas (o naipe de trunfo) em sua mão e joga o **7 amarelo**. **Heidi** deve seguir o naipe e joga o **12 rosa**. **Chris** vence a rodada, porque ele jogou a única carta de trunfo, então ele pega uma ficha de inteligência do suprimento.*

*Agora **Monica** verifica se a missão foi concluída. Como apenas cartas com números de 7 a 13 foram jogadas, a missão foi um sucesso! A carta de missão é colocada virada para cima à direita da carta de visão geral. Como outra missão foi concluída na rodada anterior, esta é a segunda missão concluída do jogo.*

*Como os **AGENTES** ainda não alcançaram seu objetivo de sete missões concluídas, e o **INFILTRADO** ainda não conseguiu coletar cinco fichas de inteligência, o jogo continua com **Chris** como jogador inicial (pegando duas cartas de missão, selecionando uma missão, jogando uma carta, etc.).*

FIM DE JOGO

IMPORTANTE! Os jogadores não jogam todas as cartas de suas mãos.

Se nenhuma das condições de vitória descritas na página 5 for atendida, a fase de rodadas do jogo termina quando cada jogador tiver uma ou duas cartas restantes em sua mão, dependendo do número de jogadores. O símbolo na carta de visão geral indica quantas cartas cada jogador terá ao iniciar a fase de votação:

Jogo com 3 jogadores: restam 2 cartas
Jogo com 4 jogadores: restam 2 cartas
Jogo com 5 jogadores: resta 1 carta

Votação

O grande final do jogo é a votação, onde os jogadores especulam abertamente sobre quem poderia ser o **INFILTRADO** e votam em suas suspeitas. Os jogadores podem discutir detalhes que ajudem na decisão. Em seguida:

Você não pode votar em si mesmo, nem pode votar em um jogador cujo papel já foi revelado (consulte a página 8).

O jogador com mais dedos apontados para ele (ou seja, que recebeu mais votos) deve revelar seu papel:

Se houver empate na maioria dos votos, o **INFILTRADO** vence.

- Se o papel revelado for o **INFILTRADO**, os **AGENTES** vencem.
- Se o papel revelado NÃO for o **INFILTRADO**, o **INFILTRADO** vence.

O DESIGNER

Tanner Simmons é um designer de jogos e artista da região metropolitana de Detroit, em Michigan. Formado em Ilustração em 2016, Tanner quis combinar seu amor pelas artes com sua paixão por design de jogos, dedicando-se a criar experiências únicas para as mesas de amigos e familiares. Ele adora filmes de terror, escrever e qualquer cachorro que cruze seu caminho.

Ele também definitivamente não é o INFILTRADO.

Inside Job foi criado como uma carta de amor para toda criança que aprendeu Euchre na infância e odiou porque não fazia sentido na época.

O designer e a editora gostariam de agradecer a todos que estiveram envolvidos nos testes, edição e criação de Inside Job. Um agradecimento especial vai para a Grand Rapids Unpublished Boardgame Society (GRUBS), o Designer's Circle, a Protospiel Online Community, a Portland Game Collective, Kilian Vosse, Sebastian Wenzlaff e Thorn Kurtzhals.

Um agradecimento muito especial do designer vai para seus pais, Dave e Cindy Simmons, por incentivá-lo a fazer o que mais ama.

Designer: Tanner Simmons
Ilustrações: Marek Bláha
Design Gráfico: Mirko Akira Suzuki
Desenvolvimento Técnico do Produto: Carsten Engel
Edição: Tobias Gayer, Wolfgang Lüdtke
Edição em Inglês: Ted McGuire, Peter Bowen, Hannah Mintz
Tradução PT-BR: Ane Ramos

Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstrasse 5–7, 70184 Stuttgart, Alemanha
kosmos.de

Impresso na Alemanha.

 Distribuído na América do Norte por Thames & Kosmos, LLC. Providence, RI 02903. Telefone: 800-587-2872
Site: thamesandkosmos.com

Distribuído no Reino Unido por Thames & Kosmos UK LP. Cranbrook, Kent TN17 3HE. Telefone: 01580 713000
Site: thamesandkosmos.co.uk

682484-02-301122

KOSMOS